SIERRA PRO PILOT

THE COMPLETE FLIGHT SIMULATOR



SIERRA™

ÜBER DIESES HANDBUCH

Willkommen bei SIERRA PROPILOT, dem komplettesten Flugsimulator, den es derzeit auf dem PC gibt. Dieses Heft beschreibt, wie Sie ProPilot installieren und starten können. Außerdem enthält es eine Schritt-für-Schritt-Anleitung, wie Sie das erste Mal mit dem Simulator fliegen.
Das übrige ProPilot-Spielhandbuch steht online in das Spiel integriert zur Verfügung. Möchten Sie zum Beispiel den Namen eines bestimmten Instruments in Erfahrung bringen? Dann klicken Sie einfach mit der rechten Maustaste auf dieses Instrument, um ein kleines Popup-Fenster zu öffnen, das den Namen des ausgewählten Instruments angibt. Benötigen Sie darüber hinaus weitere Informationen zu diesem Instrument, klicken Sie mit der linken Maustaste auf den Text, um die Online-Hilfe aufzurufen.

SYSTEMVORRAUSSETZUNGEN

- IBM-PC oder kompatibles System Windows 95,
- Pentium 90,
- 16 MB RAM,
- mindestens 60 MB freier Speicherplatz auf Festplatte,
- Doublespeed-CD-ROM-Laufwerk,
- SVGA-Monitor, 256 Farben, 640x480,
- Maus,
- Benötigt DirectX 5 oder höher

SO INSTALLIEREN UND STARTEN SIE DAS SPIEL

A) Das Spiel installieren

1. Windows 95 starten.
2. Legen Sie die ProPilot-CD in das CD-ROM-Laufwerk.
3. Wenn das Installations-Fenster erscheint, klicken Sie auf INSTALLIEREN, und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm. (Sollte das Installations-Fenster nicht erscheinen, starten Sie die Installation mit einem Doppelklick auf PREFLITE.EXE - diese Datei befindet sich auf der ProPilot-CD.)

B) Das Spiel starten

1. Starten Sie Windows 95.
2. Legen Sie die ProPilot-CD in das CD-ROM-Laufwerk.
3. Wenn das Autorun-Fenster erscheint, klicken Sie auf FLIEGEN, um das Spiel zu starten. (Sie können es auch über den Sierra-Ordner starten, indem Sie auf das Spiel-Icon doppelklicken.)

C) Wenn Sie eine benutzerdefinierte Installation gewählt haben und jetzt kein Laufwerk auswählen können, auf das sich die Installation durchführen läßt, probieren Sie folgendes:

1. Wählen Sie eine kompakte Installation.
2. Klicken Sie auf WEITER.
3. Suchen Sie nach dem richtigen Laufwerk und Verzeichnis.
4. Klicken Sie auf OK.
5. Fahren Sie mit der kompakten Installation fort.
6. Nachdem die Kompaktinstallation abgeschlossen ist, starten Sie ProPilot, und wählen Sie im Hauptmenü NEU INSTALLIEREN.
7. Wählen Sie jetzt eine BENUTZERDEFINIERTE INSTALLATION.
8. Kicken Sie auf WEITER.
9. Folgen Sie der weiteren Anleitung auf dem Bildschirm.

IHR ERSTER FLUG

Diese Schritt-für-Schritt-Anleitung führt Sie durch die Grundlagen der Benutzung von ProPilot. Sie zeigt Ihnen, wie Sie einen einfachen Flugplan erstellen und danach fliegen, während Sie von der Luftverkehrskontrolle (Air Traffic Control, ATC) vom Abflugsort zum Bestimmungsort geführt werden.

1. BODENLEKTIONEN

Wenn Sie noch nicht mit den Instrumentenbrettern des Flugzeugs oder den Grundlagen des Fliegens vertraut sind, sollten Sie aus dem «Modus»-Menü die Option «Bodenlektionen» auswählen. Sie werden aufgefordert, die CD#2 einzulegen. Sehen Sie sich die folgenden Filme an: Instrumente, Steuerung und Primäre Flugsteuerung.

2. EINSTELLEN DES SIMULATORS

a. Wählen Sie im «Modus»-Menü den «Kopiloten-Flug» an. Stellen Sie sicher, daß alle sieben Optionen angewählt sind.

b. Wählen Sie aus dem Menü «Luftraum» den Menüpunkt «ATC-Kommunikation» aus. Stellen Sie sicher, daß die Optionen «Com 1 automatisch einstellen», «Automatisch zur Startbahn rollen» und «Piloten-Bestätigung hören» ausgewählt sind.

Wenn Sie ein Gefühl dafür entwickelt haben, was die Luftverkehrskontrolle von Ihnen erwartet und was Sie von ihr erwarten können, können Sie einige der Optionen ausschalten, um Ihre Erfahrungen mit der Luftverkehrskontrolle zu vertiefen. Bitte beachten Sie, daß die unteren drei «Instruktionen»-Kontrollkästchen nur zur Verfügung stehen, wenn Sie die Cessna 172R, unser Übungsflugzeug, fliegen.

3. ERSTELLEN EINES EINFACHEN FLUGPLANS

Jetzt erstellen wir einen VFR-Flugplan (Sichtflug), der vom Flughafen Heathrow International nach Leeds Branford Airport führt. Als Funkführung kommt einNDB (Non-Directional Beacon) zum Einsatz, und es wird eine Cessna 172R geflogen.

a. Im Menü «Planung» wählen Sie den Menüpunkt «Flugplan erstellen».

b. Auf der Seite «Streckenauswahl» wählen Sie als Flugbedingungen «VFR» und als Flugzeug die «Cessna 172R Skyhawk» aus. Stellen Sie die «Reiseeinstellungen» auf 3500 Fuß bei 70% «Leistung». Klicken Sie auf «Weiter».

c. Geben Sie als «Abflugort» «EGLL» ein, und wählen Sie dann «EGLL/LHR - London - Heathrow» in der Liste aus. Klicken Sie auf «Weiter».

d. Geben Sie als «Bestimmungsort» «EGNM» ein, und wählen Sie dann «EGNM/LBA - Leeds Branford» in der Liste aus. Klicken Sie auf «Weiter».

e. Wenn die Flugplan-Karte angezeigt wird, klicken Sie auf die dritte Schaltfläche von links, den «NDBs anzeigen»-Schalter, um die Anzeige von ungerichtetem Funkfeuer (NDBs) anzuzeigen. Auf Ihrer Route befindet sich ein NDB, das mit «LE» bezeichnet ist. Klicken Sie erst auf die Schaltfläche «Fix hinzufügen» (mit der kleinen Flagge darauf) und dann auf das «LE NDB»-Symbol auf der Karte. Die Karte zeigt Ihre veränderte Flugroute nach EGNM über das NDB LE an. Klicken Sie auf «Weiter».

f. In der Seite «Wetterberatung» klicken Sie auf «Weiter».

g. Auf der Seite «Flugplan» klicken Sie auf «Fertig».

Wenn Sie im «Flugplan»-Assistenten auf «Fertig» klicken, wird Ihr Flugplan sogleich aktiviert. Sie können auch einen Flugplan aktivieren, indem Sie aus dem «Planung»-Menü den Menüpunkt «Flugplan laden» wählen. Nachdem der Flugplan aktiviert wurde, werden Sie auf dem Abflug-Flughafen im rechten Winkel vor dem Ende der Startbahn plaziert, von der aus Sie abheben werden.

4. STARTEN DES FLUGZEUGS

Diese Schritte müssen ausgeführt werden, um die Cessna 172R korrekt zu starten:

a. Schreiben Sie sich die Zahlen auf, die unten auf dem Drehzahlmesser angezeigt werden. Dies ist der Betriebsstundenzähler, der die Anzahl der Stunden anzeigt, die der Motor gelaufen hat. Sie werden diese Zahl benutzen, um Ihre Flugzeit in das Logbuch einzutragen.

b. Stellen Sie den Gemischhebel auf «fett», indem Sie den Knopf ganz hineindrücken.

c. Schalten Sie die Treibstoffpumpe ein.

d. Schalten Sie den Batterie-Schalter auf «Ein».

e. Stellen Sie den Kraftstofftank-Auswahlhahn auf «B», so daß beide Kraftstofftanks angewählt sind.

f. Öffnen Sie die Drosselklappe ein wenig. In der Realität würden Sie den Hebel etwa 0,25 cm einschieben.

g. Stellen Sie sicher, daß die Bremsen auf «Ein» stehen (<Alt - P>-Taste).

h. Starten Sie die Zündung, indem Sie auf die <S>-Taste drücken oder auf das «S» neben dem Zündungsschalter klicken. Wenn der Motor angelaufen ist, wird der Schalter automatisch in Stellung «B» gebracht.

i. Überprüfen Sie den Öldruck. Er sollte im grünen Bereich sein.

j. Schalten Sie das Beaconlicht und die Navigationslichter ein.

k. Schalten Sie den Strom für die Avionics-Instrumente ein.

5. ATC-SEQUENZ, VOM START BIS ZUR LANDUNG

Diese Sequenz folgt, wenn Sie einen Flugplan aktivieren (erstellen oder laden).

a. Wenn Sie den Avionics-Schalter betätigen, ist die ATIS-Frequenz bereits automatisch auf Ihrem COM1-Funkgerät eingestellt, und Sie hören die ATIS-Aufzeichnung.

b. Stellen Sie sicher, daß Ihr Höhenmesser die richtige Einstellung anzeigt, wenn die ATIS-Aufzeichung die Höhenmesser-Einstellung ansagt.

c. Nachdem ATIS abgespielt wurde, stellt der Kopilot die nächste verfügbare Frequenz ein, in diesem Fall die der Rollkontrolle (Ground). Der Kopilot erbittet eine Freigabe zum Bestimmungsflughafen. Diese Einrichtung gibt Ihren Flug nach EGNM über den im Flugplan aufgeführten NDB LE frei. Danach fordert der Kopilot die Rollerlaubis zur Betriebs-Startbahn an. Die Rollkontrolle gibt Ihnen die Freigabe, zum entsprechenden Rollhalt zu rollen. Da Sie durch die Einstellungen des Flugplans direkt vor der Betriebs-Startbahn ankommen, brauchen Sie nichts weiter zu tun. Die Rollkontrolle weist Sie dann an, den Turm (Tower) zu kontaktieren.

d. Der Kopilot stellt die Turm-Frequenz auf COM1 ein und meldet Sie beim Turm an. Wenn keine anderen Flugzeuge landen, weist der Turm Sie an: «Rollen Sie zum Startpunkt, dort halten» («taxi into position and hold.»). Wenn andere Flugzeuge einfliegen, weist der Turm Sie an: «Halten Sie Position, landendes Flugzeug» («hold for

arriving aircraft»). Wenn Sie auf ein anfliegendes Flugzeug warten müssen, können Sie aus Ihrem linken Fenster sehen (<Umschalten + Pfeil links>), wie die anderen Maschinen die Piste entlangfliegen. Sie müssen warten, bis Sie vom Turm die Erlaubnis erhalten, in Startposition zu rollen. Wenn Sie glauben, daß Sie die Ansage nicht richtig verstanden haben, können Sie <Strg-R> drücken, und der Turm wiederholt die letzte Anweisung, die er Ihnen erteilt hat. Wenn der Turm Ihnen die Anweisung «Rollen Sie zum Startpunkt, dort halten» («taxi into position and hold.») gibt, werden Sie auf dem Ende der Startbahn mit Blick entlang der Startbahn plaziert, da Sie «Automatisch zur Startbahn rollen» aktiviert haben. Der Turm erteilt Ihnen dann die Freigabe zum Start.

e. Lösen Sie mit <Alt - P> die Feststellbremsen. Geben Sie Vollgas öffnen Sie die Drosselklappe vollständig, oder verwenden Sie die <Backspace>-Taste, wobei Sie die Bremsen-Taste <B> halten. Lösen Sie die Bremsen.

f. Starten Sie, und fliegen Sie weiter auf Startbahnkurs. Drehen Sie unverzüglich in die entsprechende Richtung, sobald Sie vom Turm die Anweisung erhalten, einen anderen Steuerkurs zu fliegen.

g. Nachdem Sie etwa einen Kilometer vom Flughafen entfernt sind, weist der Turm Sie an, Verbindung mit Departure (Abflugkontrolle) aufzunehmen. Der Kopilot ändert die Frequenz und meldet Sie bei Departure an. Departure weist Sie an: «Fliegen Sie direkt weiter nach LE.»
Sie können zwischen 3 Möglichkeiten wählen, um die Strecke nach LE zu finden:

1. Benutzen Sie die Instrumente des Instrumentenbretts.
   Ihr ADF-Funkgerät ist bereits auf die richtige Frequenz gestellt, so daß Sie nur eine Kurve fliegen müssen, bis die ADF-Nadel nach vorne zeigt. (Für weitere Informationen über die NDB-Navigation sehen Sie bitte in das «ProPilot Fliegerhandbuch» oder wählen im Menü «Modus» den Menüpunkt «Bodenlektionen» an und sehen sich die Filme zum Thema «Kommunikation» und «NDBs» an.
2. Benutzen Sie das GPS.
   Die GPS-Anzeige wird mit der <F8>-Taste aktiviert. Drücken Sie den «NAV»-Schalter, und folgen Sie der kleinen weißen Linie vom Abflug-Flughafen (EGLL) zum ersten Wegpunkt im Flugplan, der Navigationshilfe LE.
3. Hören Sie auf Ihren Kopiloten.
   Da Ihnen der Kopilot zur Verfügung steht, können Sie sich von ihm helfen lassen. Folgen Sie einfach dem Steuerkurs, den er Ihnen vorgibt, und fliegen Sie in diese Richtung. Er führt Sie zum Ziel.

Departure weist Sie auch an, auf Ihre Reiseflughöhe zu steigen. Diese Flughöhe muß nicht genau der im Flugplan gewählten Höhe entsprechen, da Vorschriften der «realen Welt» benutzt werden. Die Flughöhe hängt davon ab, ob Sie einen VFR- oder IFR-Flug durchführen und in welche Richtung Sie fliegen. Wenn Sie eine andere Flughöhe anfordern möchten, können Sie dies im Dialogfenster «ATC-Kommunikation» des Menüs «Luftraum» tun, indem Sie «Neue Flughöhe erbitten» benutzen, aber es gelten immer noch dieselben Vorschriften: Die zugewiesene Flughöhe kann 500 bis 1000 Fuß von der angeforderten Höhe abweichen.

h. Während Sie Richtung LE fliegen, kommen Sie in den Luftraum, der von EGNM (unserem Ziel-Flughafen) kontrolliert wird. Sie werden für den Anflug auf EGNM weitergegeben. An diesem Punkt hat LE seinen

Dienst erfüllt, und Sie befinden sich jetzt in den fähigen Händen der Fluglotsen von EGNM.

i. Der Kopilot stellt die Frequenz für die ATIS-Ausstrahlung von EGNM ein. Nachdem Sie die Aufzeichnung abgehört haben, wechselt er auch die entsprechende Frequenz und nimmt Verbindung zu Approach (Anflugkontrolle) auf. Approach teilt Ihnen mit, auf welcher Landebahn Sie landen werden, und gibt Ihnen einen Squawk-Code. Der Kopilot stellt den Squawk-Code auf dem Transponder ein. (Wenn Sie sich fragen, was es mit dem Squawk-Code auf sich hat, sehen Sie bitte in das «ProPilot Fliegerhandbuch», oder wählen Sie im Menü «Modus» den Menüpunkt «Bodenlektionen» an, und sehen Sie sich den Film zum Thema «Kommunikation» an.

j. Fliegen Sie weiter auf den Steuerkursen, die Ihnen von Approach zugeteilt werden. Approach führt Sie um die Außenbegrenzungen des Flugplatzes, bis Sie in die Platzrunde einfliegen können. An diesem Punkt werden Sie angewiesen, Kontakt mit dem Turm aufzunehmen. Der Kopilot stellt das Funkgerät ein und nimmt auf der neuen Frequenz Verbindung zum Turm auf. Der Turm leitet Sie dann auf die Platzrunde, auf der sich auch anderer Verkehr bewegen kann. Es ist sehr wichtig, die Steuerkurse zu fliegen, die Ihnen der Turm zuteilt, damit ATC erfolgreich sein kann.

k. Der Turm weist Sie an: «Drehen Sie in den linken Gegenanflug ein» («turn left base»). An diesem Punkt sollten Sie mit Ihrem Sinkanflug für die Landung beginnen. Wenn Sie es nicht tun, weist der Kopilot Sie dazu an. Im entsprechenden Moment werden Sie zu einer letzten 90-Grad-Kurve in Richtung Landebahn aufgefordert. Wenn die Landebahn in Sicht kommt, sollten Sie das Flugzeug für die Landung ausrichten. Ihr Kopilot gibt Ihnen weitere Anweisungen, wenn Sie Probleme mit dem Anflug haben. Der Turm gibt Ihre «Landung frei» («Clear to land.»). (Für weitere Hilfe zum Endanflug wählen Sie im Modus-Menü die «Bodenlektionen» an und sehen sich den Film mit dem Titel «Endanflug» an.)

l. Nach der Landung erhalten Sie Anweisung, die Rollkontrolle (Ground) zu kontaktieren. Ihr Kopilot nimmt Verbindung mit der Rollkontrolle auf, die Ihnen die Anweisung «Zum Vorfeld rollen» erteilt. An diesem Punkt ist die Kommunikation mit ATC abgeschlossen.

6. Schalten Sie den Motor aus, schließen Sie Ihren Flugplan, und führen Sie das Fluglog.

a. Fahren Sie die Klappen ein.

b. Bringen Sie die Trimmung in Neutralstellung.

c. Ziehen Sie den Gemischhebel ganz heraus, um die Motoren absterben zu lassen.

d. Schalten Sie den Strom für die Avionics-Instrumente aus.

e. Schalten Sie die Batterie aus.

f. Schreiben Sie sich die Zahl auf dem Betriebsstundenzähler (auf dem Drehzahlmesser) auf.

g. Gehen Sie im Menü «Planung» auf den Menüpunkt «Fluglog», und schließen Sie den Flugplan.

h. Wählen Sie im Menü «Planung» den Menüpunkt «Logbuch» an, und tragen Sie Ihren Flug ein. «Pilotenzeit» sollte auf «Kopilot» gestellt werden. Um herauszufinden, welchen Wert Sie im Feld «Dauer» eintragen müssen, müssen Sie den Wert, der zu Beginn des Fluges vom Betriebsstundenzähler abgelesen wurde, vom nach der Landung abgelesenen Wert abziehen.

Beispiel: (Abschalt-Zeit) 0004.7-0003.0 (Start-Zeit) = 1,7 Stunden.

PROBLEMLÖSUNGEN

LÖSUNGEN FÜR ALLGEMEINE PROBLEME:

Problem: Der Flugzeugmotor springt nicht an.
Lösung: Schalten Sie die Batterie und den Strom für die Bordelektronik ein. Schalten Sie die Treibstoffpumpen ein. Vergewissern Sie sich, daß der Wähler des Treibstofftanks auf einen Tank zeigt.

Problem: Sie können den Joystick nicht steuern.
Lösung: Versuchen Sie mit der Tastenkombination <ALT + J> die Joystick-Steuerung einzuschalten.

Problem: Die Seitenruderpedale bleiben in der Simulation wirkungslos.
Lösung: Die Auto-Koordination ist standardmäßig eingeschaltet. Um die Kontrolle über die Seitenruderpedale zu bekommen, deaktivieren Sie mit der <#>-Taste die Auto-Koordination. Sie können sie aber auch im Flugzeug-Menü umschalten.

Problem: Das Flugzeug giert/zieht beständig in eine Richtung.
Lösung: Schauen Sie im Flugzeug-Menü nach, ob Ihre Auto-Koordination eingeschaltet ist. Wenn nicht, versuchen Sie, mit der Taste <L> Ihre Seitenruder neu zu zentrieren oder mit <#> die Auto-Koordination wieder zu aktivieren. Öffnen Sie das Wetter-Menü, und überprüfen Sie, ob die Windstärken nicht zu hoch eingestellt sind. Versuchen Sie die Neutralstellung Ihres Joysticks im Optionen-Menü zu justieren. Wenn das Problem weiterhin besteht, müssen Sie Ihren Joystick unter Win95 neu kalibrieren oder Ihre Joystick-Treiber reinstallieren.

Problem: Win95 erkennt Ihr CH Products Virtual Pilot Pro mit Gashebel und Ruderpedalen nicht.
Lösung: Vergewissern Sie sich, daß Sie diese korrekt verbunden haben - den Ausgang des Steuerhorns mit der Rückseite des Gashebels, den Ausgang des Gashebels mit dem weiblichen Eingang des Ruderpedals, den Ausgang des Ruderpedals mit dem Gameport des Computers. Besteht das Problem weiter, müssen Sie möglicherweise die neuesten Treiber von der CH Products-Website herunterladen - CHproducts.com.

Problem: Das Programm stürzt bis zur Desktop-Ebene ab.
Lösung: Möglicherweise haben Sie auf Ihrer Festplatte nicht genügend Platz für Ihre Auslagerungsdatei; sorgen Sie dafür, daß mindestens 60 MB auf der Festplatte frei sind.

Problem: Niedere Bildrate - die Grafik scheint vor einem Update für einige Sekunden stehenzubleiben (bedingt durch eine Szenerie, für die auf die CD zugegriffen wird).
Lösungen: Senken Sie die grafische Detailauflösung. Außerdem gibt es mehrere Zeilen zur Speicherkontrolle, die ein Benutzer seiner sierra\propilot\flight\flight.ini-Datei hinzufügen kann. Schauen Sie bitte in der mitgelieferten Readme-Datei nach, wie diese Zeilen eingefügt werden.

PROBLEMLÖSUNGEN

Problem: In großen Städten können Sie keine Gebäude finden.
Lösung: Ihre grafische Detailauflösung ist zu niedrig eingestellt. Öffnen Sie das Optionen-Menü, und erhöhen Sie die Gebäudedichte. Sie sollten sich jedoch darüber im klaren sein, daß damit Ihre Bildrate abnimmt.

Problem: Ihr Bildschirm ist weiß oder grau.
Lösung: Drücken Sie auf <Umschalten + Ziffernblock 8> oder <F7>. Kontrollieren Sie auch, ob Ihre Wolkenschichten nicht zu niedrig eingestellt sind.

Problem: Nachdem Sie einen Flugplan gestartet haben, wird dieselbe ATC-Sequenz ständig wiederholt. Sie erhalten jedoch nie die Starterlaubnis.

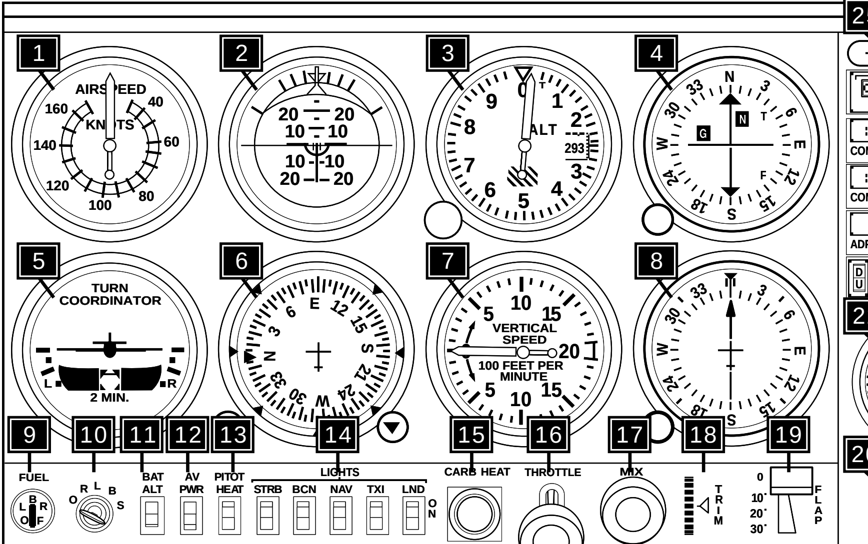
Lösung: Wenn Sie einen Flugplan im Piloten-Modus fliegen, wird von Ihnen verlangt, die ATC abzuhören, die Ihnen die Frequenz mitteilt, die Sie als nächstes einstellen müssen. Weiterhin müssen Sie die Funkfrequenz, die Sie empfangen, auf die Frequenz für die nächste geeignete ATC-Zone abstimmen. Um dieses Problem zu vermeiden, sollten Sie einige Flugpläne im Kopiloten-Modus absolvieren. Ihr virtueller Kopilot wird sich für Sie um die Funkfrequenzen kümmern. Wenn Sie den ATC-Dialog mehrmals verfolgen, werden Sie bald selbst herausfinden, welche Frequenz wann einzustellen ist.

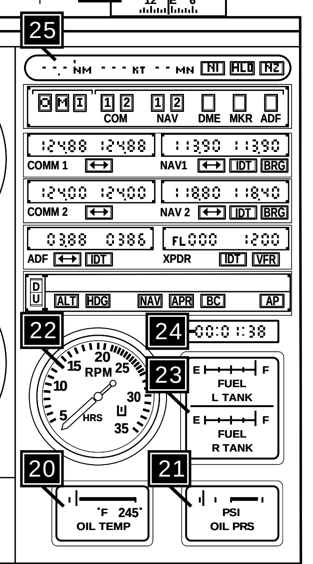


Schnellreferenzkarte Instrumente

Cessna Skyhawk 172P — Instrumentenbrett

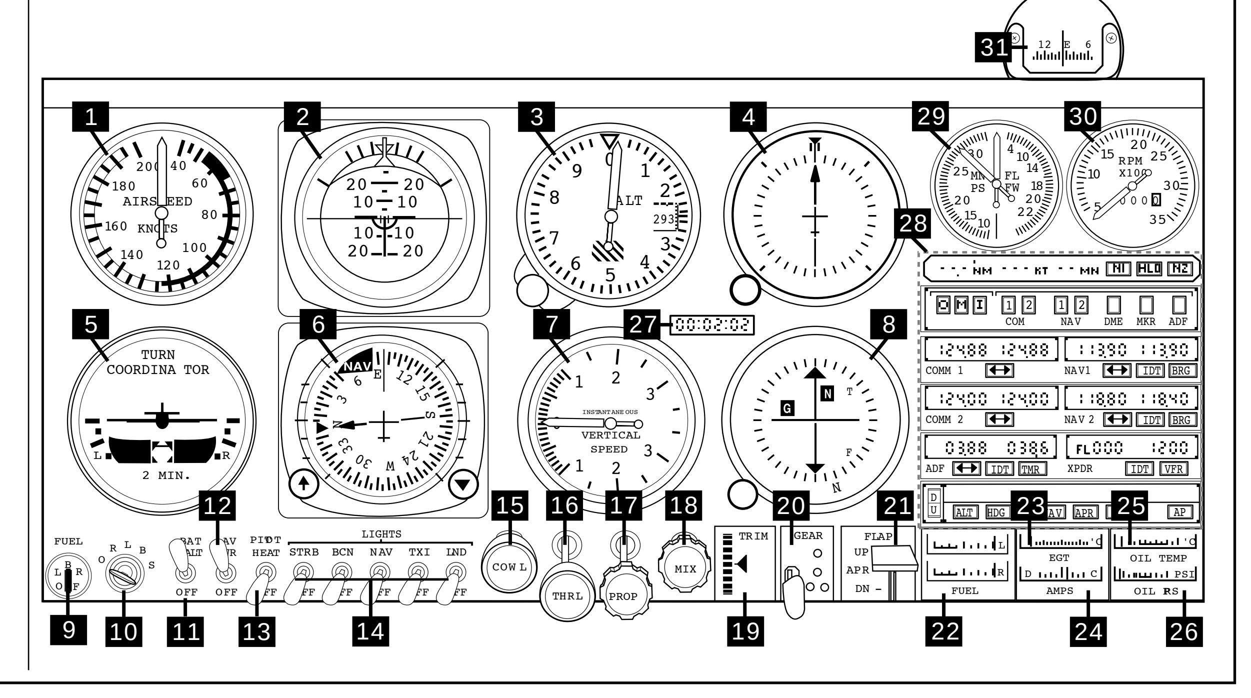
1. Fahrtmesser
2. Künstlicher Horizont (AI)
3. Höhenmesser
4. VOR/LOC-Anzeige
5. Wendezeiger und Libelle
6. Kurskreisel (HI)
7. Variometer (VSI)
8. Radiokompaß (ADF) (ALT+N schaltet das 2. VOR/LOC anstelle des ADF ein)
9. Tankwahlschalter
10. Zünd-/Magnetschalter
11. Hauptschalter
12. Avionic-Hauptschalter
13. Staurohr-Heizungsschalter
14. Schalter für externe Lichter: Blitzlicht, Beacon, Navigationslicht, Rollicht, Landelicht
15. Vergaservorwärmknopf
16. Gashebel
17. Gemischhebel
18. Höhenruder-Trimmrad
19. Landeklappenhebel
20. Öltemperaturanzeige
21. Öldruckanzeige
22. Drehzahlmesser (RPM)
23. Kraftstoffanzeigen
24. Uhr
25. Funkempfänger (siehe Funkempfänger-/GPS-Karte)
26. Magnetkompaß





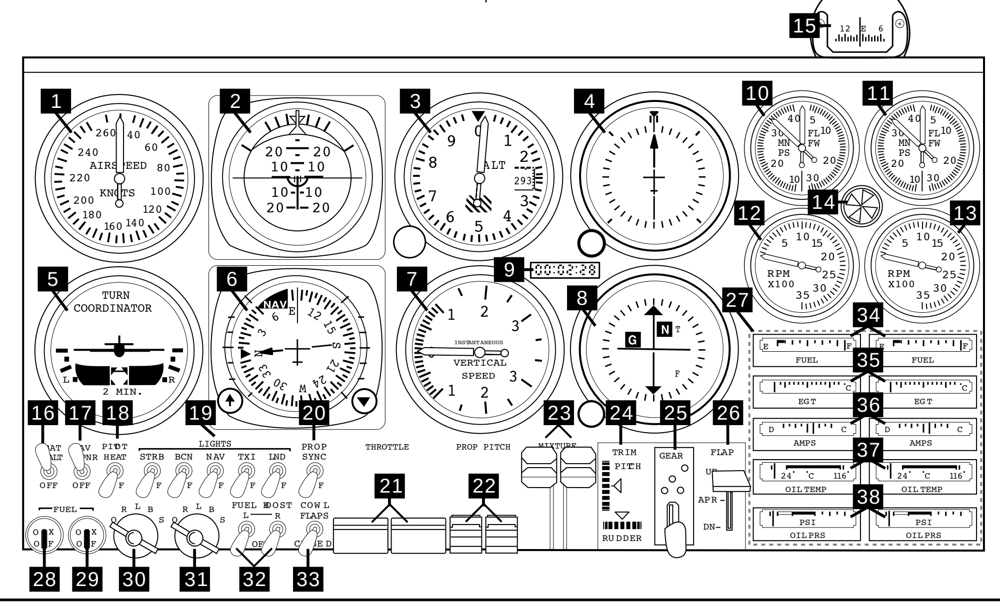
Beechcraft Bonanza V35 — Instrumentenbrett

1. Fahrtmesser
2. Künstlicher Horizont (AI)
3. Höhenmesser
4. Radiokompaß (ADF)
5. Wendezeiger und Libelle
6. Horizontal Situation Indicator (HSI)
7. Variometer (VSI)
8. VOR/LOC-Anzeige
9. Tankwahlschalter
10. Zünd-/Magnetschalter
11. Hauptschalter
12. Avionic-Hauptschalter
13. Staurohr-Heizungsschalter
14. Schalter für externe Lichter: Blitzlicht, Beacon, Navigationslicht, Rollicht, Landelicht
15. Kühlluftklappen-Schalter
16. Gashebel
17. Propellerverstellung
18. Gemischhebel
19. Höhenruder-Trimmrad
20. Fahrwerk-Hebel
21. Landeklappenhebel
22. Kraftstoffanzeigen
23. Abgastemperaturanzeige (EGT)
24. Batterie-Ladekontrollanzeige
25. Öltemperaturanzeige
26. Öldruckanzeige
27. Uhr
28. Funkempfänger (siehe Funkempfänger-/GPS-Karte)
29. Ladedruck-/Kraftstoffdurchflußanzeige
30. Drehzahlmesser (RPM)
31. Magnetkompaß



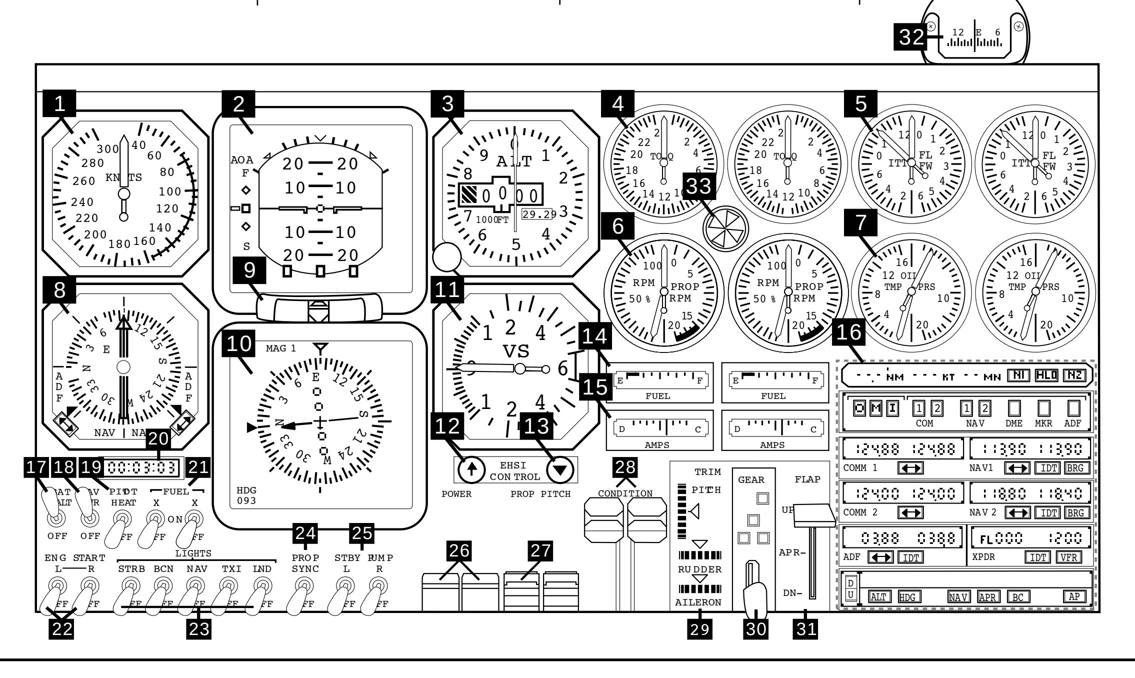
Beechcraft Baron B58 — Instrumentenbrett

1. Fahrtmesser
2. Künstlicher Horizont (AI)
3. Höhenmesser
4. Radiokompaß (ADF)
5. Wendezeiger und Libelle
6. Horizontal Situation Indicator (HSI)
7. Variometer (VSI)
8. VOR/LOC-Anzeige
9. Uhr
10. Linke Ladedruck-/Kraft stoffdurchflußanzeige
11. Rechte Ladedruck-/Kraftstoffdurchflußanzeige
12. Linker Drehzahlmesser (RPM)
13. Rechter Drehzahlmesser (RPM)
14. Synchroskop
15. Magnetkompaß
16. Hauptschalter
17. Avionic-Hauptschalter
18. Staurohr-Heizungsschalter
19. Schalter für externe Lichter: Blitzlicht, Beacon, Navigationslicht, Rollicht, Landelicht
20. Propellersynchronisierungsschalter
21. Gashebel
22. Propellerverstellhebel
23. Gemischhebel
24. Höhen-und Seitenruder-Trimmrad
25. Fahrwerkhebel
26. Landeklappenhebel
27. Funkempfänger (siehe Funkempfänger-/GPS-Karte)
28. Linker Kraftstofftank-/Crossfeed-Umschalter
29. Rechter Kraftstofftank-/Crossfeed-Umschalter
30. Zünd-/Magnetschalter, Linker Motor
31. Zünd-/Magnetschalter, Rechter Motor
32. Kraftstoffeinspritzsschalter
33. Kühlluftklappenschalter
34. Kraftstoffanzeigen
35. Abgastemperaturanzeigen (EGT)
36. Batterie-Ladekontrollanzeigen
37. Öltemperaturanzeigen
38. Öldruckanzeigen



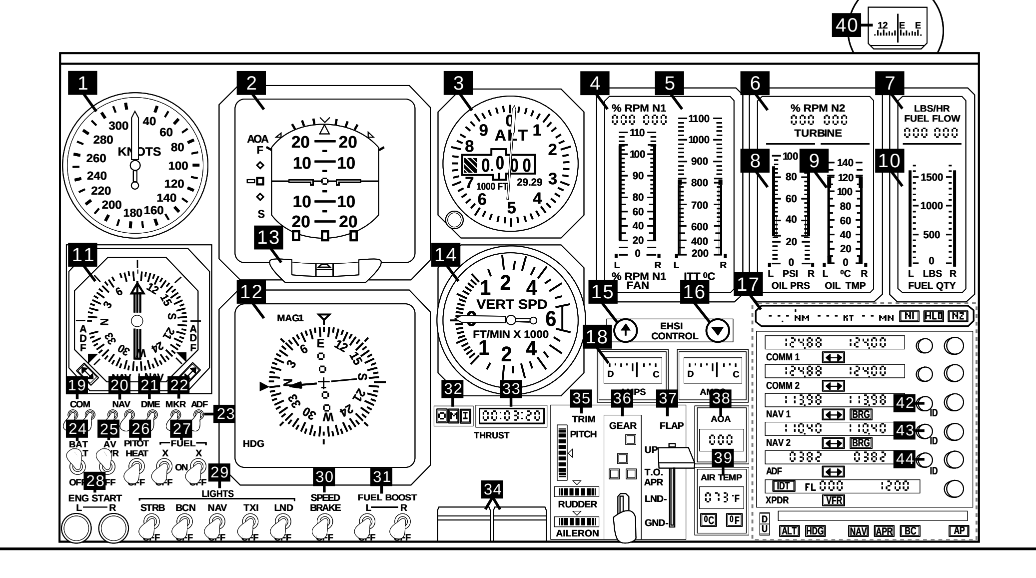
Beechcraft Super King Air B200 — Instrumentenbrett

1. Fahrtmesser
2. Elektronischer Künstlicher Horizont (EADI)
3. Höhenmesser
4. Drehmomentanzeigen
5. Turbinentemperatur (ITT)-/Kraftstoffdurchflußanzeigen
6. Drehzahlmesser (RPM) und Propeller-Drehzahlmesser (RPM)
7. Öltemperatur-/Öldruckanzeigen
8. Funkkompaß-Anzeigegerät (RMI)
9. Libelle
10. Elektronischer Horizontal Situation Indicator (EHSI)
11. Variometer (VSI)
12. Justierung des EHSI
13. Kurswähler des EHSI
14. Kraftstoffanzeigen
15. Batterie-Ladekontrollanzeigen
16. Funkempfänger
17. Hauptschalter
18. Avionic-Hauptschalter
19. Staurohr-Heizungsschalter
20. Uhr
21. Kraftstofftank-/Crossfeed-Umschalter
22. Triebwerk-Startschalter
23. Schalter für externe Lichter: Blitzlicht, Beacon, Navigationslicht, Rollicht, Landelicht
24. Propellersynchronisierungsschalter
25. Ersatzpumpenschalter
26. Schubhebel
27. Propellerverstellung
28. Leerlaufregler
29. Höhen-, Seiten-, und Querruder-Trimmrad
30. Fahrwerkhebel
31. Landeklappenhebel
32. Magnetkompaß
33. Synchroskop



Cessna Citation 525 — Instrumentenbrett

1. Fahrtmesser
2. Elektronischer Künstlicher Horizont (EADI)
3. Höhenmesser
4. Turbinen-Drehzahlmesser (RPM N1)
5. Turbinentemperaturanzeigen (ITT)
6. Turbinen-Drehzahlmesser (RPM N2)
7. Kraftstoffdurchflußanzeigen
8. Öldruckanzeigen
9. Öltemperaturanzeigen
10. Kraftstoffanzeigen
11. Funkkompaß-Anzeigegerät (RMI)
12. Elektronischer Horizontal Situation Indicator (EHSI)
13. Wendezeiger
14. Variometer (VSI)
15. Justierung des elektronischen Kurslageanzeigers (EHSI)
16. Kursanzeige-Justierung des elektronischen Kurslageanzeigers (EHSI)
17. Funkempfänger
18. Batterie-Ladekontrollanzeigen
19. Lautsprecher-Wahlschalter für Kommunikationsfunk (COMM1 und COMM 2)
20. Lautsprecher-Wahlschalter für Navigationsfunk (NAV1 und NAV2)
21. Lautsprecher-Wahlschalter für Entfernungsmeßgerät (DME)
22. Lautsprecher-Wahlschalter für Einflugzeichen
23. Lautsprecher-Wahlschalter für automatischen Funkpeiler
24. Hauptschalter
25. Avionic-Hauptschalter
26. Staurohr-Heizungsschalter
27. Kraftstofftank-/Crossfeed-Umschalter
28. Triebwerk-Startschalter
29. Schalter für externe Lichter: Blitzlicht, Beacon, Navigationslicht, Rollicht, Landelicht
30. Bremsklappenschalter
31. Kraftstoffeinspritzschalter
32. Einflugzeichenlichter
33. Uhr
34. Schubhebel
35. Höhen-, Seiten-, und Querruder-Trimmrad
36. Fahrwerkhebel
37. Landeklappenhebel
38. Steigwinkelanzeige
39. Lufttemperatur
40. Magnetkompaß
41. NAV1-Kennungs-/Funkidentifizierungs-Knopf
42. NAV2-Kennungs-Knopf
43. ADF-Kennungs-Knopf



Funkempfänger/GPS-Empfänger

Entfernungsmeßgerät (DME)

1. Anzeige der nautischen Meilen bis zum Sender
2. Geschwindigkeitsanzeige über Grund
3. Anzeige der Flugzeit bis zum Sender
4. NAV1-Schalter
5. Hold-Schalter
6. NAV2-Schalter

Audioschalter

7. Einflugzeichen-Lichter: Vor-, Haupt-u. Platzeinflug
8. COM-Schalter
9. NAV-Schalter
10. Entfernungsmeßgerät-Schalter
11. Einflugzeichen-Schalter
12. Schalter für automatischen Funkpeiler (ADF)

COMM1-Funkgerät

13. Frequenzanzeige und Standby-Frequenz
14. Frequenz-Umschalter

NAV1-Empfänger

15. Frequenzanzeige und Standby-Frequenz
16. Frequenz-Umschalter
17. Identifzierungs-Schalter
18. Peilungs-Schalter

COMM2-Funkgerät

19. Frequenzanzeige und Standby-Frequenz
20. Frequenz-Umschalter

NAV2-Empfänger

21. Frequenzanzeige und Standby-Frequenz
22. Frequenz-Umschalter
23. Identifzierungs-Schalter
24. Peilungs-Schalter

Automatischer Funkpeiler

25. Frequenzanzeige und Standby-Frequenz
26. Frequenz-Umschalter
27. Identifzierungs-Schalter

Transponder

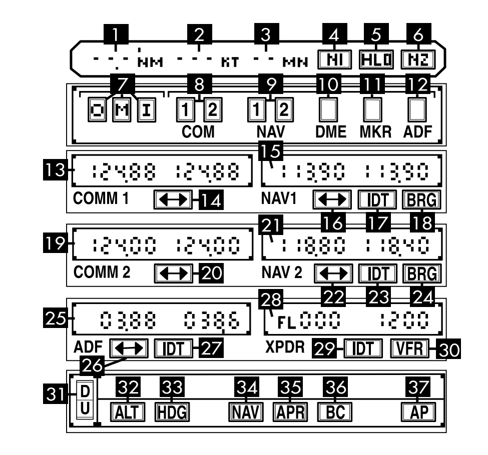
28. Flugflächen- und Squawk-Anzeige
29. Identifzierungs-Schalter
30. Squawk VFR-Schalter

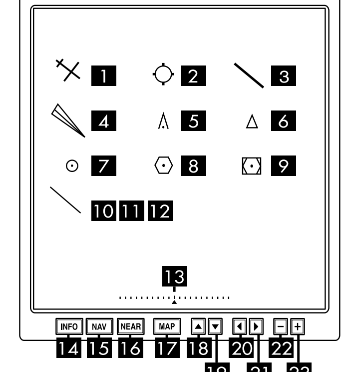
Autopilot

31. Trimm-Wippschalter
32. Flughöhen-Schalter
33. Kurs-Schalter
34. NAV-Schalter
35. Anflug-Schalter
36. Gegenkurs-Schalter
37. Hauptschalter

GPS-Empfänger

1. Flugzeug
2. Flughafen
3. Piste (hellgrau)
4. ILS
5. Hindernis
6. Kreuzung
7. NDB
8. VOR
9. VOR-DME
10. CDI (weiß)
11. Flugweg (gelb)
12. Victor-Route (hellblau)
13. CDI (nur bei Flugplan)
14. Info-Modus-Schalter
15. Nav-Modus-Schalter
16. Near-Modus-Schalter
17. Map-Schalter (schaltet zwischen Karten- und Menü-Modus um)
18. Hoch (Menüpunkt auswählen)
19. Runter (Menüpunkt auswählen)
20. Links (Menüoption einstellen)
21. Rechts (Menüoption einstellen)
22. Verkleinern
23. Vergrößern







Tastatur - Schnellreferenzkarte Steuerung

Tastatur - Flugzeugsteuerung

Querruder

Links ZIFFERNBLOCK 4
Zentrieren ZIFFERNBLOCK 5
Rechts ZIFFERNBLOCK 6

Achtung: Die Querruder-Trimmung ist nur bei der King Air und dem CitationJet verfügbar.

Links trimmen ALT + ZIFFERNBLOCK 4
Rechts trimmen ALT + ZIFFERNBLOCK 6

Höhenruder

Nase hoch ZIFFERNBLOCK 2
Nase runter ZIFFERNBLOCK 8
Aufwärts trimmen ZIFFERNBLOCK 1
Abwärts trimmen ZIFFERNBLOCK 7

Seitenruder

Links ,
Zentrieren L
Rechts .

Achtung: Die Seitenruder-Trimmung ist nur bei der King Air und dem CitationJet verfügbar.

Links trimmen ALT + ,
Rechts trimmen ALT + .

Autokoordination

Autokoordination ein-/ausschalten ß

Landeklappen

Ausfahren (eine Stufe) ZIFFERNBLOCK +
Einfahren (eine Stufe) ZIFFERNBLOCK -

Bremsklappen (nur CitationJet)

Umschalten der Bremsklappen: 7
Ausfahren (hoch)/Einziehen (runter)

Leistungs-Steuerung

Achtung: Die Tasten-Kombinationen mit der ALT-Taste werden bei mehrmotorigen Maschinen zum Kontrollieren des rechten Motors eingesetzt, es sei denn, die Option «Mehrmotor-Steuerung synchronisieren» wurde eingeschaltet.

Gas-/Leistungs-/Schubhebel

Erhöhen (einzeln, links) ’ oder ZIFFERNBLOCK 9
Verringern (einzeln, links) ß oder ZIFFERNBLOCK 3
Leerlauf (einzeln, links) 0
Vollgas (einzeln, links) # oder Rück-Taste
Erhöhen (einzeln, rechts) Alt+’ oder Alt+ ZIFFERNBLOCK 9
Verringern (einzeln, rechts) Alt+ß oder Alt+ ZIFFERNBLOCK 3
Leerlauf (einzeln, rechts) Alt+0
Vollgas (einzeln, rechts) Alt+# oder Alt + Rück-Taste

Propellerverstellung

(Nur Bonanza, Baron, und King Air)

Anstellwinkel steigern (einzeln, links) ZIFFERNBLOCK Einfg
Anstellwinkel verringern (einzeln, links) ZIFFERN BLOCK Entf
Anstellwinkel steigern (rechts) ALT + ZIFFERNBLOCK Einfg
Anstellwinkel verringern (rechts) ALT + ZIFFERNBLOCK Entf

Propeller/Schubumkehr (Nur King Air)

Schubumkehrung (aus dem Leerlauf, links) #
Schubumkehrung (aus dem Leerlauf, rechts) ALT + #

Propellersynchronisierung (Nur Baron und King Air)

Propellersynchronisierung ein-/ausschalten 7

Gemischhebel (Nur Skyhawk, Bonanza und Baron)

Sättigung anreichern (einzeln, links) ZIFFERNBLOCK /
Sättigung verringern (einzeln, links) ZIFFERNBLOCK *
Sättigung anreichern (rechts) ALT + ZIFFERNBLOCK /
Sättigung verringern (rechts) ALT + ZIFFERNBLOCK *

Leerlaufregler (Nur King Air)

Leerlaufregler weiterschalten (links): ZIFFERNBLOCK/ ABSCHALTEN/NIEDRIGER LEERLAUF/HOHER LEERLAUF
Leerlaufregler weiterschalten (rechts): ALT + ZIFFERNLOCK/ ABSCHALTEN/NIEDRIGER LEERLAUF/HOHER LEERLAUF

Vergaservorwärmung (Nur Skyhawk)

Vergaservorwärmung ein/aus H

Tastatur - Flugzeugsteuerung/Navigationssteuerung

Motorsteuerung

Achtung: Die Tasten-Kombinationen mit der ALT-Taste werden bei mehrmotorigen Maschinen zum Kontrollieren des rechten Motors eingesetzt, es sei denn, die Option «Mehrmotor-Steuerung synchronisieren» wurde eingeschaltet.

Hauptschalter

Hauptschalter ein-/ausschalten	Z

Zündschalter (Nur Skyhawk, Bonanza und Baron)

Aus	O
Rechte Zündspule	W
Linke Zündspule	Q
Beide Zündspulen	E
Starten	S
Aus (rechts)	ALT + O
Rechte Zündspule (rechts)	ALT + W
Linke Zündspule (rechts)	ALT + Q
Beide Zündspulen (rechts)	ALT + E
Starten (rechts)	ALT + S

Turbinenstart (Nur King Air und CitationJet)

Aus (links)	O
Start (links)	S
Aus (rechts)	ALT + O
Start (rechts)	ALT + S

Tankwahlschalter

Tankwahlschalter weiterschalten: (AUS/LINKS/BEIDE/RECHTS für Skyhawk) (AUS/LINKS/RECHTS für Bonanza) (AUS/EIN/CROSSFEED für Baron, King Air und CitationJet)	F
Tankwahlschalter weiterschalten (rechts): AUS/EIN/CROSSFEED	ALT + F

Schalter

Avionic-Hauptschalter

Avionic-Hauptschalter ein-/ausschalten	X

Staurohr (Pitot)-Heizung

Staurohr (Pitot)-Heizung ein-/ausschalten	1

Lichter

Blitzlicht (Strobe) ein-/ausschalten	2
Beaconlicht ein-/ausschalten	3
Navigationslicht (Nav) ein-/ausschalten	4
Rollicht (Taxi) ein-/ausschalten	5
Landelicht (Landing) ein-/ausschalten	6

Kraftstoffzusatzpumpen (Baron, King Air und CitationJet)

Kraftstoffzusatzpumpen (links) ein-/ausschalten	8
Kraftstoffzusatzpumpen (rechts) ein-/ausschalten	9

Autopilot

Autopilot ein-/ausschalten	UMSCHALTEN + C
Trimmkontrolle aufwärts	UMSCHALTEN + A
Trimmkontrolle abwärts	UMSCHALTEN + Q
Kurs-Modi umschalten: HDG/NAV1/APR/BC	UMSCHALTEN + X
Höhe halten (ALT) ein-/ausschalten	UMSCHALTEN + Z

Gierungsdämpfer (King Air, CitationJet)

Gierungsdämpfer ein-/ausschalten	Ö

Verschiedenes

Fahrwerk-Hebel (Nur Bonanza, Baron, King Air und CitationJet)

Fahrwerk ein-/ausfahren	G

Kühlluftklappen (Nur Bonanza und Baron)

Kühlluftklappen öffnen/schließen	C

Bremsen

Bremsen ein-/ausschalten	B

Joystick-Steuerung

Joystick-Steuerung einschalten	ALT + J

Tastatur-Steuerung

Tastatur-Steuerung einschalten	ALT + K

Mehrmotor-Steuerung synchronisieren

(nur Baron, King Air und CitationJet)

Mehrmotor-Steuerungen synchronisieren	ALT + L

Navigations-Steuerung

NAV-Anzeigen anwählen

NAV 1 wählen	UMSCHALTEN + 1
NAV 2 wählen	UMSCHALTEN + 2
DME wählen	UMSCHALTEN + 3
ADF wählen	UMSCHALTEN + 4

Achtung: RMIs sind nur in der King Air und im CitationJet verfügbar.

RMI 1 wählen	UMSCHALTEN + 5
RMI 2 wählen	UMSCHALTEN + 6
Kursanzeiger wählen	UMSCHALTEN + 7

Tastatur - Navigationssteuerung/Kommunikationssteuerung/Sichtsteuerung

NAV-Anzeige einstellen

Ganzen MHz-Frequenzwert erhöhen (Wert für Kursanzeiger erhöhen) UMSCHALTEN + ‘
Ganzen MHz-Frequenzwert verringern (Wert für Kursanzeiger verringern) UMSCHALTEN + ß
Kommateil des MHz-Frequenzwerts erhöhen (Feineinstellung für Kursanzeiger erhöhen) UMSCHALTEN + +
Kommateil des MHz-Frequenzwerts verringern (Feineinstellung für Kursanzeiger verringern) UMSCHALTEN + Ü
OBS-Wert erhöhen UMSCHALTEN + 0
OBS-Wert verringern UMSCHALTEN + 9
NAV-Senderkennung ein-/ausschalten UMSCHALTEN + I
Frequenzen des NAV-Funks tauschen UMSCHALTEN + S
Funkpeilungsmodus ein-/ausschalten UMSCHALTEN + B

ADF /NAV 2 (Nur Skyhawk)

ADF-/NAV 2-Anzeige umschalten ALT + N

Kommunikationsteuerung

COM-Funkgerät

COM 1 wählen STRG + 1
COM2 wählen STRG + 2
Transponder wählen STRG + 3

COM-Funkgerät einstellen

Ganzen MHz-Frequenzwert erhöhen (Ganzzahligen Wert der Frequenz erhöhen) STRG + ‘
Ganzen MHz-Frequenzwert verringern (Ganzzahligen Wert der Frequenz verringern) STRG + ß
Kommateil des MHz-Frequenzwerts erhöhen (Kommateil der Frequenz erhöhen) STRG + +
Kommateil des MHz-Frequenzwerts verringern (Kommateil der Frequenz verringern) STRG + Ü
Transponder-Ident-Modus ein-/ausschalten STRG + I
Frequenzen des COM-Funks tauschen STRG + S
Transpondermodus VFR ein-/ausschalten STRG + V

ATC (Luftverkehrskontrolle)

Letzte Übertragung wiederholen STRG + R
Platzrunde erbitten STRG + C
Aufsetzen und Durchstarten erbitten STRG + T
Erneuten Anflug erbitten STRG + G
Fehlanflug melden STRG + M
ATC abbrechen STRG + Q

Aufschaltbrett

Lautsprecher-Wahlschalter von COM 1 ein-/ausschalten ALT + 1
Lautsprecher-Wahlschalter von COM 2 ein-/ausschalten ALT + 2
Lautsprecher-Wahlschalter von NAV 1 ein-/ausschalten ALT + 3
Lautsprecher-Wahlschalter von NAV 2 ein-/ausschalten ALT + 4
Lautsprecher-Wahlschalter von DME ein-/ausschalten ALT + 5
Lautsprecher-Wahlschalter von MKR ein-/ausschalten ALT + 6
Lautsprecher-Wahlschalter von ADF ein-/ausschalten ALT + 7

Sichtsteuerung

Vollbild

DirectDraw-Modus (Vollbild) ein-/ausschalten ALT + EINGABE

Cockpit-Sicht

Cockpit-Sichten durchschalten: F7
Voll/Eingeschränkt/Motorhaube/Nur Szenerie
Vorwärts UMSCHALTEN + ZIFFERNBLOCK 8
Vorwärts links UMSCHALTEN + ZIFFERNBLOCK 7
Vorwärts rechts UMSCHALTEN + ZIFFERNBLOCK 9
Links UMSCHALTEN + ZIFFERNBLOCK 4
Rechts UMSCHALTEN + ZIFFERNBLOCK 6
Links hinten UMSCHALTEN + ZIFFERNBLOCK 1
Rechts hinten UMSCHALTEN + ZIFFERNBLOCK 3
Rückwärts UMSCHALTEN + ZIFFERNBLOCK 2
Nach unten UMSCHALTEN + ZIFFERNBLOCK 5

Außenkameras

Außenkamera-Sichten durchschalten: ALT + F7
Verfolgerkamera 1 bis Verfolgerkamera 4

Turmkamera

Turmkamera-Sicht einschalten UMSCHALTEN + F7

GPS-Kartenanzeige

GPS-Kartenanzeige ein-/ausschalten F8
Kartenanzeige vergrößern UMSCHALTEN + ZIFFERNBLOCK –
Kartenanzeige verkleinern UMSCHALTEN + ZIFFERNBLOCK +

Grafikdetails

Grafikdetails umschalten: F9
Haupteinstellung/Alternativ-Grafikmodus

Tastatur - Weitere Steuerungen/Menü-Shortcuts

Weitere Steuerungen

Höhenmesser

Einstellung verringern UMSCHALTEN + ,
Einstellung erhöhen UMSCHALTEN + .

Uhr

Zwischen Uhr und Stoppuhr umschalten UMSCHALTEN + T
Stoppuhr-Funktionen: UMSCHALTEN + E Zurücksetzen und starten/Anhalten

Magnetkompaß

Magnetkompaß-Anzeige ein-/ausschalten ALT + M

Instrumentenoptionen

Digitale Instrumentenanzeige ALT + R

Achtung: Die Anzeigen-Umschaltung ist nur bei der Baron möglich.

Motoranzeigen umschalten TAB

Achtung: Die TAT-Temperaturanzeige (Außentemeratur) ist nur beim CitationJet verfügbar.

Temperatureinheiten umschalten (°C oder °F) T

Zeitbeschleunigung

Zeitablauf beschleunigen ALT + ZIFFERNBLOCK +
Zeitablauf verlangsamen ALT + ZIFFERNBLOCK -

Pause

Unterbricht die Simulation P

Verschiebe-Modus

Verschiebe-Modus ein-/ausschalten ALT + X

Vor-/rückwarts bewegen ZIFFERNBLOCK 8 / ZIFFERNBLOCK 2
Rechts/links bewegen ZIFFERNBLOCK 4 / ZIFFERNBLOCK 6
Aufwärts/abwärts bewegen Q/A
Aufwärts/abwärts neigen - / +
Um die Längsachse neigen ZIFFERNBLOCK 7 / ZIFFERNBLOCK 9
Rechts/links gieren ZIFFERNBLOCK 1 / ZIFFERNBLOCK 3
Alle Bewegungen stoppen ZIFFERNBLOCK 5
Anstiegswinkel, Querneigung und Kurs auf 0 zurücksetzen LEERTASTE

Anzeige-Helligkeit (Gamma)

Erhöhen UMSCHALTEN + G
Verringern UMSCHALTEN + STRG + G

Helligkeit der Landebahnbefeuerung

umschalten ALT + B

Autorollen

Automatisch zur Startbahn rollen ALT +T

Flugzeug reparieren

Reparatur der Schäden am Flugzeug ESC

Menü-Shortcuts

Leitender Pilot

In den Modus «Leitender Pilot» zurückschalten F2

Neustarten

Aktuellen Flug oder Flugplan neu starten ALT + F2

Verlassen

ProPilot verlassen ALT + F4

Checklisten

Checklisten für das aktuelle Flugzeug F3

Flugzeug positionieren

Flugzeugpositionierungskarte anzeigen F4

ATC-Kommunikation

Einstellungen für die ATC-Kommunikation UMSCHALTEN + F4

Wetterberatung

Wetterberatung für den aktuellen Flugplan F5

Fluglog

Fluglog für den aktuellen Flugplan F6

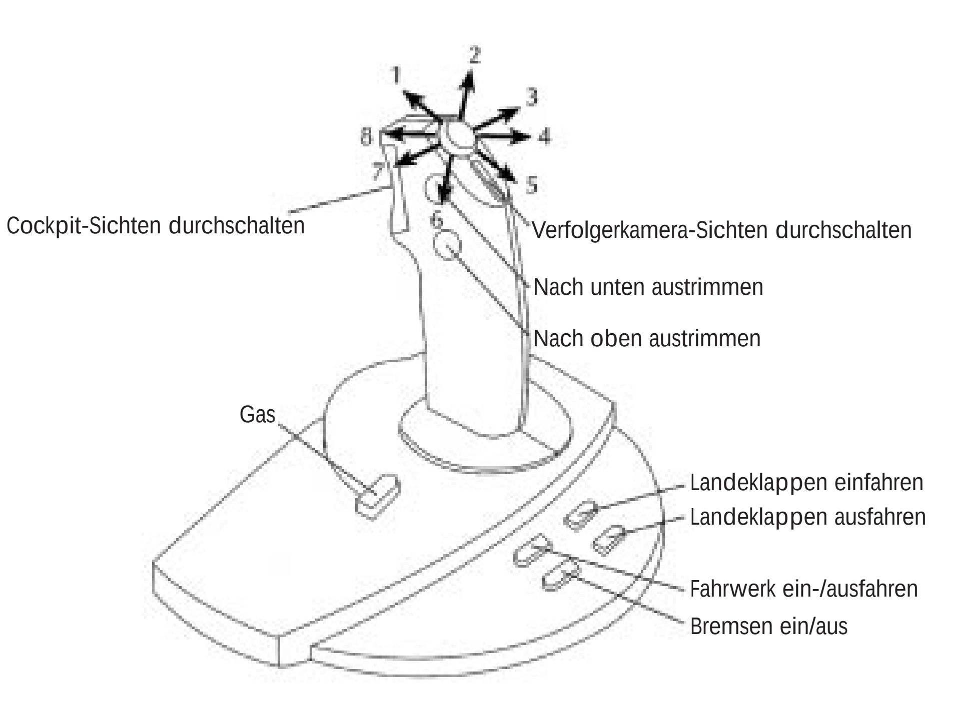
Flug speichern

Speichern Sie den aktuellen Flug UMSCHALTEN + F6

Joysticks - Microsoft® Sidewinder™ 3D Pro

Cockpitsicht-Richtungen:

1. Vorwärts
2. Vorwärts rechts
3. Rechts
4. Rechts hinten
5. Rückwärts
6. Links hinten
7. Links
8. Vorwärts links



Joysticks (Fortsetzung) - Microsoft® Sidewinder™ Force Feedback

Cockpitsicht-Richtungen:

1. Vorwärts
2. Vorwärts rechts
3. Rechts
4. Rechts hinten
5. Rückwärts
6. Links hinten
7. Links
8. Vorwärts links



SERVICELEISTUNGEN

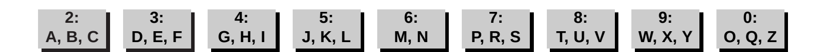
KUNDENDIENST / TECHNISCHER SUPPORT

Tel: 06103 / 99 40 40 *Rund um die Uhr*
Fax: 06103 / 99 40 35 *Rund um die Uhr*

Mit unserem neuen Informationssystem bieten wir Ihnen einen einzigartigen Service. Sie können unser System **rund um die Uhr, 365 Tage im Jahr** nutzen, um sich bei Ihren Problemen helfen zu lassen. Sie haben die Möglichkeit, sich die Lösungen anzuhören oder zufaxen zu lassen.

Bei Problemen, die unser Sprachcomputer nicht lösen kann, können Sie sich auch bequem mit unseren Technikern verbinden lassen. Diese sind **montags bis freitags von 10.00 - 19.00 Uhr** erreichbar.

Diese Tabelle erleichtert Ihnen die Benutzung unseres Informationssystems.



Sie können sich auch schriftlich an den Kundendienst von Havas Interactive wenden:

Havas Interactive Deutschland GmbH
Kundendienst
Robert-Bosch-Straße 32
D - 63303 Dreieich

HAVAS INTERACTIVE DEUTSCHLAND WEBSITE

http://www.sierra.de ***Rund um die Uhr***

Sie finden hier technischen Support, Patches, Marketing- und Produktinformationen, Spieledemos und vieles mehr.

HINTLINE

0190 / 515 616 ***Rund um die Uhr***

Nur in Deutschland erreichbar (1,21 DM pro Minute).

GARANTIE

LESEN SIE DIE FOLGENDE ENDBENUTZER-LIZENZVEREINBARUNG BITTE SORGFÄLTIG DURCH, BEVOR SIE DIESES SOFTWARE-PROGRAMM INSTALLIEREN. WENN SIE MIT DEN BEDINGUNGEN DIESER VEREINBARUNG NICHT EINVERSTANDEN SIND, DÜRFEN SIE DIE SOFTWARE NICHT INSTALLIEREN, SONDERN MÜSSEN SIE UMGEHEND ZURÜCKGEBEN. DER KAUFPREIS WIRD IHNEN DANN ZURÜCKERSTATTET.

Dieses Software-Programm (im folgenden „Programm“ genannt), einschließlich aller gedruckten Unterlagen, der gesamten Online- oder elektronischen Dokumentation sowie aller Kopien und aller von diesem Programm und diesen Materialien abgeleiteten Arbeiten sind das urheberrechtlich geschützte Werk von Havas Interactive Deutschland GmbH oder seiner Zulieferer. Jede Benutzung des Programms unterliegt den Bestimmungen der folgenden Endbenutzer-Lizenzvereinbarung (im folgenden „Lizenzvereinbarung“ genannt). Das Programm darf ausschließlich von Endbenutzern verwendet werden, die mit der Lizenzvereinbarung und den Bedingungen der Lizenzvereinbarung einverstanden sind. Jede Benutzung, jede Reproduktion oder jede Weiterleitung des Programms, die nicht mit den Bedingungen der Lizenzvereinbarung übereinstimmt, ist ausdrücklich verboten.

ENDBENUTZER-LIZENZVEREINBARUNG

1. Beschränkte Benutzerlizenz

Havas Interactive Deutschland GmbH räumt hiermit - und mit der Installation des Programms erklären Sie sich damit einverstanden – eine beschränkte nicht-exklusive Lizenz ein sowie das Recht, eine (1) Kopie des Programms zu installieren und diese zu Ihrem eigenen Gebrauch auf einem Home- oder einem tragbaren Computer zu benutzen. Außerdem verfügt das Programm über eine Multiplayer-Funktion, die es bis zu [____] Spielern gestattet, per registrierter Version des Programms gleichzeitig zu spielen. Diese zusätzlichen Kopien des Programms werden „Spawned Versions“ bzw. „abgeleitete Versionen“ genannt, und unter diesem letzteren Namen wird im folgenden auch Bezug auf sie genommen. Sie dürfen abgeleitete (spawned) Versionen des Programms auf unbegrenzt vielen Computern installieren. Abgeleitete (spawned) Versionen des Programms müssen jedoch in Verbindung mit der registrierten Version des Programms gespielt werden, von der sie abstammen. Alle Begriffe und Bedingungen der Lizenzvereinbarung gelten auch für die abgeleiteten (spawned) Versionen des Programms, mit der Ausnahme, daß die abgeleitete (spawned) Version des Programms auf so vielen Computern installiert werden darf, wie Sie wünschen. Das Programm enthält des weiteren einen Level-Editor (im folgenden „Editor“ genannt) , der es Ihnen erlaubt, Levels eigenen Zuschnitts oder andere Materialien (im folgenden „neue Materialien“ genannt) zu Ihrem persönlichen Gebrauch in Verbindung mit dem Programm zu erzeugen. Jede Benutzung des Editors oder aller neuer Materialien unterliegen dieser Lizenzvereinbarung. Für das Programm wird eine Lizenz erteilt, es gilt nicht als verkauft. Ihre Lizenz verleiht keinen Rechtsanspruch oder den Besitz an dem Programm.

2. Besitz

Alle Rechtsansprüche, Besitzrechte und geistigen Eigentumsrechte an dem Programm und auf das Programm sowie alle Kopien davon (dazu gehören unter anderen aber nicht ausschließlich alle Titel, Computercodes, Themen, Objekte, Charaktere, Charakternamen, Stories, Dialoge, Slogans, Ausdrücke, Konzepte, Bildmaterial, Animationen, Geräusche, musikalische Kompositionen, audiovisuelle Effekte, Bedienungsmethoden, moralische Rechte, jede damit im Zusammenhang stehende Dokumentation sowie in das Programm eingebaute „applets“ (spezielle Applikationen) sind Eigentum von Havas Interactive Deutschland GmbH oder seinen Lizenzgebern. Das Programm ist im Rahmen der Copyright-Gesetze der Vereinigten Staaten, internationaler Copyright-Verträge und Konventionen sowie anderer Gesetze geschützt. Alle Rechte sind vorbehalten.

3. Verpflichtungen des Endbenutzers

A. An die vorstehende Lizenzgewährung gebunden, dürfen Sie weder Kopien, Fotokopien, Reproduktionen, Übersetzungen, Rückentwicklungen, Quellcode-Herleitungen, Modifikationen, Disassemblierungen, Dekompilationen oder abgeleitete Programme bzw. Arbeiten herstellen, die ganz oder in wesentlichen Teilen auf dem Programm basieren, noch irgendwelche Eigentumsanzeigen oder Eigentumsetiketten auf dem Programm anbringen, ohne das vorherige schriftliche Einverständnis von Havas Interactive Deutschland GmbH erhalten zu haben.

B. Sie haben die Lizenz für das Programm als ein einziges Produkt. Seine Bestandteile dürfen nicht zur Benutzung auf mehr als einem Computer abgetrennt werden.

C. ie sind berechtigt, das Programm zu Ihrem eigenen Gebrauch zu verwenden, Sie sind aber nicht berechtigt;

(i) ohne das vorherige, schriftliche Einverständnis von Havas Interactive Deutschland GmbH Reproduktionen des Programms in irgendeiner Weise an Dritte zu verkaufen oder zu übergeben, noch diese gegenüber Dritten zur Sicherung von Forderungen zu verwenden, noch an Dritte das Programm zu verleihen, zu vermieten, zu leasen oder die Lizenz daran zu erteilen;

(ii) mit dem Programm oder irgendeinem Teil davon eine kommerziellen Zweck zu verfolgen, wozu unter anderem aber nicht ausschließlich seine Verwendung in einem Cyber-Café, in einem Center für Computerspiele oder an irgendeinem anderem ortsgebundenem Standort gehört. Havas Interactive Deutschland GmbH kann einen separaten Standort-Lizenzvertrag anbieten, der es Ihnen gestattet, das Programm für kommerzielle Zwecke verfügbar zu machen, Einzelheiten dazu erfahren Sie bei Havas Interactive Deutschland GmbH;

(iii) ohne das ausdrückliche schriftliche Einverständnis von Havas Interactive Deutschland GmbH den Editor und die damit geschaffenen Neuen Materialien zu kommerziellen Zwecken zu verwenden oder Dritten eine solche Verwendung zu gestatten, wozu unter anderem aber nicht ausschließlich die Verteilung Neuer Materialien auf einer Stand-alone-Basis oder im Paket mit anderer Software oder Hardware über alle Vertriebswege gehört, wozu unter anderem aber nicht ausschließlich der Verkauf im Einzelhandel und der elektronische Online-Vertrieb gehören sowie

(iv) ohne vorheriges schriftliches Einverständnis von Havas Interactive Deutschland GmbH als Spielleiter (Host) für das Programm zu fungieren oder für dieses Dienste anzubieten, die der Initiierung von Spielen dienen, noch Kommunikationsprotokolle zu emulieren oder weiterzuleiten, die von Havas Interactive Deutschland GmbH im Netzwerk-Feature des Programms verwendet werden, und dazu Methoden wie Protokollemulation, Tunneling, die Modifizierung oder Hinzufügung von Komponenten zum Programm, ein Utility-Programm oder irgendeine andere schon bekannte oder zukünftig entwickelte Technik zu benutzen. Dies gilt für jeden Zweck, dazu gehören unter anderem aber nicht ausschließlich Netzwerkspiele über das Internet, Netzwerkspiele, die kommerzielle oder nicht-kommerzielle Gaming-Netzwerke verwenden oder die zu Content Aggregation-Netzwerken gehören.

D. Im Falle des schuldhaften Verstoßes gegen diese Bestimmungen sind Sie verpflichtet, an Havas Interactive Deutschland GmbH einen pauschalen Schadenersatz in Höhe von DM 4.000 zu bezahlen, es sein denn, Sie weisen Havas Interactive Deutschland GmbH einen geringeren Schaden nach. Die Geltendmachung weitergehenden Schadens bleibt – unter Anrechnung der Vertragsstrafe – vorbehalten. Jeglicher Verstoß gegen Bestimmungen des Lizenzvertrags führt daneben automatisch zum Entzug des Nutzungsrechts. Einer gesonderten Kündigung durch Havas Interactive Deutschland GmbH bedarf es nicht. In diesem Fall haben Sie alle Datenträger unverzüglich an Havas Interactive Deutschland zurückzugeben.

4. Programm-Transfer

Sie dürfen auf Dauer Ihre gesamten Rechte unentgeltlich weiter übertragen, die sich aus dieser Lizenzvereinbarung ergeben, unter der Voraussetzung, daß der Empfänger den Bedingungen dieser Lizenzvereinbarung zustimmt und Sie damit einverstanden sind, das Programm und alle neuen Materialien von Ihrem Home- oder tragbaren Computer zu entfernen.

5. Laufzeit / Kündigung

Diese Lizenzvereinbarung läuft auf unbestimmte Zeit, es sei denn, es ist ausdrücklich etwas anderes vereinbart. Sie können die Lizenzvereinbarung jederzeit kündigen, indem Sie das Programm und alle neuen Materialien vernichten.

6. Exportbeschränkungen

Das Programm darf nicht reexportiert, heruntergeladen oder in anderer Weise in irgendein Land (oder an einen seiner Staatsbürger oder Einwohner) exportiert werden, das von den USA mit einem Embargo für Güter belegt worden ist, oder an jemanden, der sich auf der Liste der „Special Designated Nationals" des U.S. Finanzministeriums oder der „Table of Denial Orders" des U.S. Handelsministeriums befindet. Mit der Installation des Programm stimmen Sie dem Vorstehenden zu, und Sie erklären und garantieren, daß Sie sich nicht in einem solchen Land befinden, kein Staatsbürger oder Einwohner eines solchen sind und nicht der Kontrolle irgendeiner solchen Liste unterliegen.

7. Garantieeinschränkungen

Havas Interactive Deutschland GmbH lehnt ausdrücklich jede Gewährleistung für das Programm, den Editor und Anleitung(-en) ab. Das Programm, Editor und Anleitung(-en) werden „wie vorliegend" ausgeliefert, ohne jegliche Gewährleistung, weder ausdrücklich erklärter noch stillschweigend eingeräumter Art, einschließlich aber nicht ausschließlich stillschweigender Garantien bezüglich Verkäuflichkeit, der Eignung für einen bestimmten Zweck oder eines Nicht-Verstoßes gegen ein Gesetzt. Das gesamte Risiko, das sich aus der Benutzung oder der Ausführung des Programms und des/der Anleitung(-en) ergibt, verbleibt bei dem Benutzer. Havas Interactive Deutschland GmbH gewährleistet jedoch, daß die Medien, auf denen sich das Programm befindet, für die Dauer von 6 Monaten ab dem Kaufdatum des Programms frei von Mängeln in Bezug auf Material und Verarbeitung sind. Sind Gewährleistungsansprüche gegeben, so beschränken sich diese auf Nachbesserung oder Ersatzlieferung. Schlägt die Nachbesserung wegen des gleichen oder eines damit in direktem Zusammenhang stehenden Mangels zweimal fehl, sind Sie berechtigt, die Rückgängigmachung des Vertrags oder eine Herabsetzung des Preises zu verlangen. Dies gilt auch, wenn Ihnen eine zweite Nachbesserung wegen des gleichen oder eines damit im direktem Zusammenhang stehenden Mangels oder eine Nachbesserung wegen eines weiteren Mangels nicht zumutbar ist.

8. Haftungsbeschränkung

WEDER Havas Interactive Deutschland GmbH NOCH SEINE MUTTERGESELLSCHAFT, TOCHTER- ODER ZWEIGGESELLSCHAFTEN ÜBERNEHMEN DARÜBER HINAUS IN IRGENDEINER WEISE EINE HAFTUNG FÜR VERLUST ODER SCHADEN JEDWEDER ART, DER AUS DER BENUTZUNG DES PROGRAMMS ODER DES EDITORS RESULTIERT, EINSCHLIESSLICH ABER NICHT AUSSCHLIESSLICH DES VERLUSTS DES FIRMENANSEHENS, BETRIEBSUNTERBRECHUNGEN, COMPUTERAUSFÄLLEN ODER –FUNKTIONSSTÖRUNGEN ODER JEGLICHER ANDERER WIRTSCHAFTLICHER SCHÄDEN ODER VERLUSTE. SCHADENSERSATZANSPRÜCHE KÖNNEN SIE GEGEN UNS NUR DANN GELTEND MACHEN, WENN DER SCHADEN VON UNS, UNSEREN GESETZLICHEN VERTRETERN ODER ERFÜLLUNGSGEHILFEN VORSÄTZLICH ODER GROB FAHRLÄSSIG VERURSACHT WURDE, ODER WENN WIR EINEN SCHADEN DADURCH VERURSACHT HABEN, DASS WIR EINE FÜR DIE VERTRAGSDRUCHFÜHRUNG WESENTLICHE PFLICHT VORSÄTZLICH ODER GROB FAHRLÄSSIG VERLETZT HABEN. In jedem Fall ist die Haftung auf das zehnfache des Betrags beschränkt, den Sie tatsächlich für die Software bezahlt haben, maximal jedoch auf DM 4.000.

9. Verschiedenes

Nebenabreden zu dieser Lizenzvereinbarung sind nicht getroffen. Änderungen oder Ergänzungen bedürfen zu ihrer Rechtswirksamkeit der Schriftform. Das gleiche gilt für den Verzicht auf das Schriftformerfordernis.
Im Falle der Unwirksamkeit einer oder mehrerer Bestimmungen dieser Lizenzvereinbarung bleibt die Wirksamkeit der übrigen Bestimmungen hiervon unberührt. Anstelle der unwirksamen oder nichtigen Bestimmung verpflichten sich die Parteien, die unwirksame Bestimmung durch eine solche zu ersetzen, die in gesetzlich zulässiger Weise der unwirksamen Bestimmung wirtschaftlich am nächsten kommt. Entsprechendes gilt bei der Aufdeckung ergänzungsbedürftiger Vertragslücken.

Ich bestätige hiermit, die vorstehende Lizenzvereinbarung gelesen zu haben, sie zu verstehen und damit einverstanden zu sein, daß die Aktion der Programminstallation eine Bestätigung meines Einverständnisses darstellt, an die Bedingungen gebunden zu sein, die in der Lizenzvereinbarung enthalten sind. Ich bestätige außerdem und erkläre mich einverstanden, daß diese Lizenzvereinbarung die vollständige und ausschließliche vertragliche Abmachung darstellt, die zwischen Havas Interactive Deutschland GmbH und mir besteht, und daß die Lizenzvereinbarung jede frühere oder gegenwärtige Vereinbarung, ob schriftlich oder mündlich, und jede andere Mitteilung zwischen Havas Interactive Deutschland GmbH und mir aufhebt.